WART

BD Comics Jeux Video Merchandising

[octobre 05]

WWW.WARTMAG.COM

n°2

Avant tout

⇧ *Petite ambiance d'amertume, de pluie et de poésie pour cette page d'ouverture. - Artwork du jeu vidéo Fable © Big Blue Box Studio Limited & Lionhead Limited*

Editorial

Il paraît qu'il n'y a pas moins de 3000 nouveautés en bande dessinée cette année encore.
Plus de 3000 ! Et combien de bonnes choses là-dedans ? Trop peu.
Et quand ce trop peu devient invisible, le lecteur lambda n'a plus la moindre chance de dénicher un album surprenant ou ne serait-ce qu'un bon album.
Les éditeurs se battent entre eux pour positionner leurs titres en vitrine, sur les étals, en colonne, etc. Du coup, les libraires ne savent plus comment gérer cette production et les albums indépendants, difficiles ou au tirage trop faible finissent directement en rayons, échappant à la vue de tous.
C'est un problème et les éditeurs en sont bien conscients. Malheureusement, ils sont pris au piège du cercle vicieux de la surproduction. Les invendus des grosses séries représentent également des volumes de plus en plus considérables.
Mais le pire, c'est qu'une fois encore la petite production paye les pots cassés et compte plus que jamais sur son public le plus fidèle.
Jusqu'où ce trop-plein de BD va-t-il nous conduire ? Tout le monde redoute le « krach de la bulle BD », sans trop savoir quand il aura lieu.
Dans ce numéro, nous avons choisi de parler d'un des deux extrêmes avec la collection *Révolution* de Carabas. Elle propose des ouvrages ambitieux, durs, difficiles, peut-être même trop !
C'est l'exact opposé de la téléculture en bande dessinée, concrétisée par des séries comme Caméra Café, Star Academy, Léa Parker et autres productions formatées dont le but est mercantile au possible.
Le problème, c'est que ce genre de production, symbole du nivellement par le bas, a tendance à bénéficier d'une mise en place très conséquente. Un facteur de plus tendant à étouffer le reste de l'offre BD. Paradoxalement, la bande dessinée ne s'est jamais aussi bien portée… mais c'est au prix d'une stratégie difficile à assumer.

Autre sujet, autre dimension, ce deuxième numéro de W'Art inaugure notre roulement des rubriques. Alors que le cinéma, l'animation et la musique vous attendent dans le prochain numéro, ils ont laissé leur place ce mois-ci aux jeux vidéo et au merchandising. Il y a tant de domaines à explorer !

La Rédaction.

BANDE DESSINEE

4 - **Révolution, un label de Carabas**
5 - **Révolution : commentaires**
6 - **Cyclopes et Idoles**
7 - **BD Métissée : Le Petit Monde**

JEUX VIDEO

8 - **Bone, adapté en jeu vidéo**
9 - **Légendes de pixel : Sam & Max**
10 à 15 - **Interview d'Alesksi Briclot et de Benjamin Carré, pour le jeu vidéo Coldfear**

MERCHANDISING

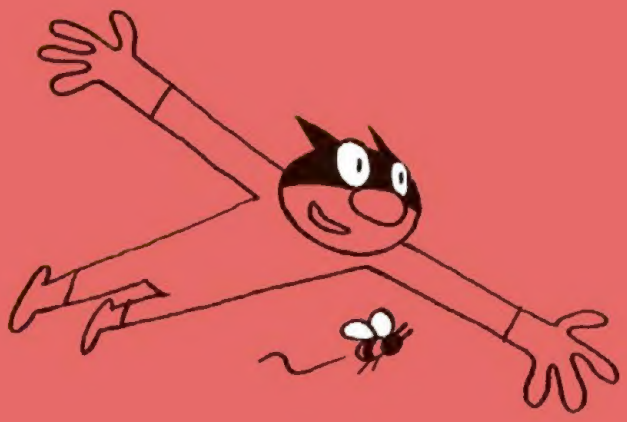
16 **Hellboy comics enfin en figurine**
17 **Dragons Mac Farlane Série 2**
17 **Corpse Bride**

SUR LE TERRAIN

18 - 19 **Aude Picault**
20 - **Darkzine**
21 - **Fan-Art et blogs BD**
22 - **Vision**

QUIZZ DU NUMERO : Combien y a-t-il de monstres dans ce numéro ?

Le Roi des bourdons



Quand W'Art est à côté de la plaque !

Si comme nous vous pensez que *Le roi des Bourdons* est une critique du monde de l'édition, si vous croyez que David de Thuin y raconte une partie de sa vie et qu'il puise ses influences chez Trondheim... Alors vous avez tout Faux ! Arnold de la Tour, le plus à côté de la plaque des rédacteurs, vous propose les explications de l'auteur.

Une critique de l'édition ?

NON. « Le grand thème de la série, c'est la vie d'un type et sa relation avec les quelques rares personnes qu'il a autour de lui. Je pense d'ailleurs qu'au fur et à mesure des numéros, le monde de la bande dessinée va disparaître progressivement. Ce n'est pas ce qui me passionne dans cette série. De même, je ne tiens pas à faire passer de message sur la BD. Le fait est que ça m'arrangeait que le perso soit un peu un looser et il fallait que le monde de l'édition dans lequel il évolue soit hostile. S'il avait eu affaire à des éditeurs gentils qui le publient et l'encensent, j'aurais vite été bloqué. »

Une bande dessinée autobiographique ?

NON. « *Le roi des Bourdons* est une fiction. Au départ, je voulais raconter l'histoire d'un type normal qui hérite d'un pouvoir qui le sort de sa banalité. Ensuite, au moment de lui trouver une situation de base, je me suis dit qu'en faire un dessinateur de BD serait plus simple pour moi. Mais je ne veux surtout pas faire de l'autobiographie déguisée. Zola Vernor, ce n'est pas moi. »

L'influence graphique de Trondheim ?

NON. « J'apprécie beaucoup Trondheim mais je ne le vois pas comme une influence au niveau de mon dessin. Gamin, j'ai beaucoup aimé Macherot. J'aime toujours d'ailleurs, surtout la dernière période de Sibylline, avec ce trait vibrant et ce côté underground. C'est lui qui m'a donné envie de faire des histoires avec des héros animaliers. Juste après, j'ai découvert Pinky de Massimo Mattioli qui m'a beaucoup marqué. »

Le roi des Bourdons. *David de Thuin*
2 tomes parus - 6.50€
Disponible dans toutes les bonnes librairies et en commande sur www.systeme-david.com

Et à part ça ?

David, nous confirme son envie de proposer une série au rythme de parution soutenu, « J'aimerais pouvoir proposer chaque année deux titres du *roi des Bourdons* et un autre livre dans un genre différent, avec plus de pages, en noir et blanc, bichromie ou couleurs, ou un autre comics, quelque chose qui change un peu, quoi… »
Malgré tout, il arrive à David de pécher. Par exemple, l'auteur du *roi des Bourdons* ne connaît pas l'exceptionnel album de Mezzo et Pirus, *Le Roi des mouches* (Éd. Albin Michel). Fait gravissime quand on connaît la qualité de cet album au titre si proche (*c'est là, tout ce qu'il a trouvé pour se rattraper. NDLR*).
Deux séries à ne louper sous aucun prétexte.

Les choix de la rédaction

BD Franco Belge

Nous recommandons :
- Largo Winch T14
- Le Petit Monde T1
- Dans les villages T5

Nous déconseillons :
- Cyclopes T1
- Golden city T6

Nous attendons avec impatience :
- La vengeance du Comte Skarbek T2

BD Américaine

Nous recommandons :
- Le Complot
- Sam & Twitch T1
- Ultra

Nous déconseillons :
- Spy Boy
-

Nous attendons avec impatience :
- Hellboy T7

Jeux Video

Nous recommandons :
- Pro Evolution Soccer 5
- Dofus (online)
- F.E.A.R.

Nous déconseillons :
- Serious Sam 2
- FIFA 2006

Nous attendons avec impatience :
- The Elder Scroll IV : Oblivion

Merchandising

Nous recommandons :
- Figurines Clones War Animated
- Figurines Mac Farlane (all series)
-

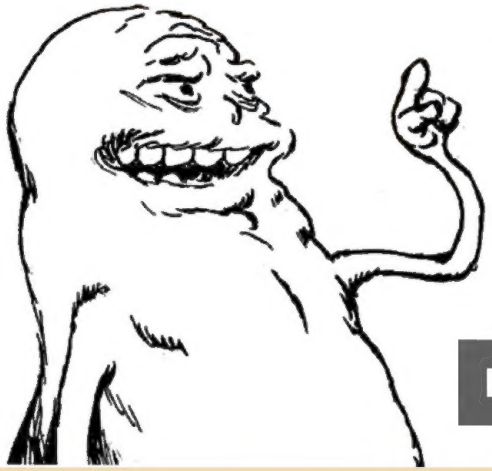
Nous déconseillons :
- Figurines Samurai Jack
- Figurines Star Wars Episode III

Nous attendons avec impatience :
- Figurines Corpse Bride

BD rock : Lucien, personnage phare de Franck Margerin, revient sur le devant de la scène dans un long métrage. Alors que le casting n'est pas terminé, l'auteur nous apprend qu'un nouveau tome de Lucien, quadragénaire, est en cours de réalisation.

Triste : Posse Press, la société éditrice de *Bédéka* mais aussi de magazines informatiques comme *PC Team* a été mise en liquidation judiciaire. Un coup de massue dans le milieu de la presse « indépendante » qui voit un de ses derniers bastions s'effondrer.

Coup de balai : Cette année, les éditions Delcourt ont mis un coup de balai dans leur catalogue. On notera la disparition, parmi une vingtaine d'autres albums, de la série *Ceux qui Rampent*, réalisée par Gabriel Delmas.



Revolution de Carabas

Carabas surprend avec le label Révolution

Après Jenifer de la star ac', après les casseurs du neuf-trois, c'est au tour de Carabas de faire la révolution. Avec cette collection ambitieuse, l'éditeur décide de tout miser sur son audace pour séduire. Voyage halluciné au pays de l'étrange et du bizarre, accompagnée de vrais bouts d'interview, d'un interlocuteur sous acides.

Ils sont gonflés dites donc, appeler une collection Révolution c'est plutôt couillu. Nous nous garderons bien d'émettre un jugement quant à l'utilisation de ce mot puissant, mais si nous prêtons attention aux phénomènes qui nous entourent, force est de constater que ces livres ne laissent pas indifférent. *Durandur encule tout le monde* a même été boudé par certains libraires, d'autres plus prudents on préféré dissimuler son titre ou placer un sticker « Pour adultes ». Les livres vivants sont là. Sans avoir été ouverts, ils ont une incidence sur leur environnement. Pas mal, non ? Durandur est un livre puissant. Parce qu'il parle de l'interdit de façon crue (l'auteur effleure les thèmes de la pédophilie, de la sexualité, de la perversité d'une façon brute, sans pourtant jamais trop en montrer), l'album dérange autant qu'il provoque. Par conséquent, il nous oblige à nous interroger, en titillant notre conscience. C'est notamment le cas de la spectaculaire histoire courte sur la torture. Le bourreau prévient que le lecteur est seul capable d'arrêter les souffrances de la victime. Va-t-on ne pas lire l'histoire ? Va-t-on écouter la femme du torturé qui nous somme de refermer la bande dessinée ? Cette histoire est touchante et représente plutôt bien les intentions présumées de Durandur. Il en va de même pour l'utilisation répétée de l'enfant, le plus candide qui soit, évoluant dans des scènes absolument infâmes, entouré de personnages malsains. Le contraste joue la provocation et dégage une ambiance singulière.
Même si c'est un détail, nous apprécions aussi le lettrage très brut, très jeté qui donne du rythme et de l'intensité au récit. C'est loin d'être formaté, c'est vivant au possible ! Malgré tout, plusieurs histoires courtes ne nous ont pas dévoilé leurs secrets. Quel est l'intérêt de ces verges coupées ? Quelle en est la symbolique ? Quel sens faut-il y trouver finalement ?

Quant au tout nouveau *Grangousiers*… que dire ?
Le nouveau Delmas met en scène des géants, dans un monde archaïque, sans doute préhistorique, peuplé de dinosaures, de lutins et de centaures. C'est l'histoire de la vie comme de la mort. On assiste à la traversée du monde primitif, de ses origines à son renouveau, par ces géants. Un récit poétique peu évident, qui n'offre aucune clef. Au lecteur de fouiller, de réfléchir pour se forger une appréciation personnelle, une interprétation singulière du livre *(voir aussi chronique ci-contre)*.
Une chose est sûre, c'est un album impressionnant, lui aussi bien vivant, au point qu'il a provoqué, suite à un débat corrosif, le bannissement momentané de son auteur d'un grand forum de bande dessinée…

Mais la question que nous nous posons légitimement est bien celle de la survie économique d'une telle collection. Interrogé sur le sujet, l'éditeur explique que *« tous les livres sont risqués, c'est ça qui est passionnant dans l'édition. Chaque livre doit trouver son public, ce n'est pas le même pour tous les livres. Les auteurs et l'éditeur s'associent pour aller vers ces publics… et tenter de les atteindre tous. ».*
Cependant, par quels moyens se tourner vers ces publics ? Dans quelle mesure la collection Révolution peut-elle parvenir à ne serait-ce qu'être visible aux yeux du
public ?
L'éditeur nous confie que le moyen de tirer son épingle du jeu se fera *« en emmenant les livres sur des terrains qu'ils n'occupent pas. »*
Une réponse bien floue qui laisse planer le mystère autour de la viabilité commerciale de la collection. Carabas ne possédant pas de locomotive et Semic étant en ce moment dans une position délicate *(voir W'Art n° 1,)* nous n'en saurons pas plus. Finalement, la révolution sera ou ne sera pas !

JK

L'année 2006 accueillera son lot de nouveautés, avec notamment la suite de Durandur, intitulée Durandur s'excuse 04 67 66 33 40.

David Calvo intégrera lui aussi la collection aux côtés du dessinateur Thomas Azuelos avec Akhenaton.

Signalons enfin parmi d'autres projets, L'extraordinaire Mr Pimus, *de Gabriel Delmas et Patrick Pion.*

GRANGOUSIERS

Delmas
Éd. Carabas
50€
672 pages

Je vais vous avouer un truc. À la fin de ma première lecture, j'étais drôlement embarrassé. Moi qui attendais ce nouveau Delmas avec impatience, je sortais de ma lecture dubitatif. Je n'avais rien compris, rien de rien, alors que les lectures difficiles sont mon péché mignon. Mais là, ce nouveau « Delmas » de 672 pages muettes et en noir et blanc ne m'offrait aucune piste, rien, le néant.
Ça ne pouvait pas finir comme ça ! Je ne pouvais pas rester sur une impression désagréable !
J'ai donc décidé de reprendre le livre quelques jours plus tard. Et là, c'est la surprise. Non seulement on évolue plus facilement dans la poésie dessinée par l'auteur mais surtout, on a l'agréable sensation de découvrir quelque chose de nouveau. Certains dessins vous parlent alors que vous ne les aviez même pas remarqués auparavant, certaines séquences dévoilent un pan de leur sens ; bref, des rayons lumineux jaillissent et on commence à y voir plus clair.
Au moment où j'écris ces lignes, je suis à des lieues d'avoir percé les secrets de *Grangousiers*, ses sens, sa moelle. Mais je ne suis plus mis à la porte par le livre. Il a su susciter un certain intérêt chez moi et désormais, l'envie d'en savoir plus l'emporte. Attention cependant, *Grangousiers* n'est pas un livre évident du tout. De plus, il coûte très cher. Mieux vaut savoir où l'on s'aventure avant de franchir le pas. Si vous êtes du genre à apprécier l'univers de Gabriel Delmas, si vous êtes fan du célèbre tableau de Goya (qui a inspiré ce livre) et surtout, si vous aimez qu'un ouvrage dévoile ses secrets avec le temps, alors *Grangousiers* est pour vous. S'arrêter à la première lecture s'avère être une erreur. Malgré tout, il est plus que certain que ce livre ne trouvera grâce qu'aux yeux des lecteurs les plus persévérants !

JK

- Site des éditions Carabas
- Sujet polémique Grangousiers sur Bdgest (fermé)
- Sujet Grangousiers sur Bdgest

Lecture PDF : Le magazine gratuit d'information Zoo n'est pas uniquement distribué dans les Fnac, Virgin, Album et magasins Leclerc. Il est aussi disponible au format PDF sur leur site web.

Radio : Depuis quelques semaines, une webradio « radiobulle » consacrée à la bande dessinée diffuse en continu des dossiers, des chroniques et de la musique. Une chouette initiative malgré un éditorial très vieille école (Dossiers Hergé, musique des 70's, etc.)

Triste (2) : Le site Auracan nous apprend que les éditions Petit à Petit ont été rachetées par les éditions La Martinière. Ce rachat fait suite à la mauvaise santé financière du petit éditeur. L'avenir de plusieurs séries serait incertain.

(1) La BD de supermarché.
Du dernier album d'Astérix aux livres humour de Bamboo, en passant par les milliards d'albums d'héroic fantasy, Révolution s'attaque à la bande dessinée « Fast Food ». Cette bande dessinée-là, que l'on achète entre deux boîtes de cassoulet, posée près du programme télé.
Photo : Supermarket Shopper by Duane Hanson

JK

(3) L'alternatif a été récupéré
Dans son livre *Plates-Bandes*, Menu s'emploie entre autres à montrer, sur plusieurs pages, le pourquoi du comment de la récupération des alternatifs par les gros éditeurs.
Par contre, dans cette lettre, son auteur parle d'exigence de dessin. Qu'est-ce que cela peut bien signifier ? Qualité ? Précision ? Technique ?
Photo : Plates-Bandes de Menu. Éd L'Association

Vendredi 4 novembre.
Alors que nous attendions un mail de Jérôme Martineau afin d'enrichir notre article par ses propos et, accessoirement, pour boucler le numéro, nous avons eu la surprise de recevoir un mail anonyme concernant... Carabas Révolution justement ! Voici le tract révolutionnaire, accompagné de quelques commentaires numérotés !

De unknowndivision
À jk

L'imagination s'est suicidée d'une balle dans le dos tirée à bout portant. On a retrouvé son corps au milieu d'une pile d'« albums », non loin d'un caddie de supermarché. (1)
La « BD », comme on l'appelle à la télé, dans les journaux, cette « BD » en pleine forme qui marche bien et qui ne parle plus de rien. Forme nouvelle empruntée à une culture audiovisuelle de masse, la « BD » s'en tire admirablement et reçoit les honneurs des médias. (2) Il en est une autre qui survit difficilement, dans la prostitution. Une honnêteté remise en question, conséquence de ce gavage sans précédent, faussement éclectique, admirablement pudique, criard et bête.

Il y eut un temps l'alternative. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'un discours un peu usé, amer et virulent, mais dont les livres d'ampleur se font rares. L'« alternatif » s'est fait récupérer, avaler, comme toute avant-garde. Il n'est plus qu'un éléphant gémissant. Reste-t-il une exigence de dessin, des horizons plus vastes qu'une salle de bain ? (3)

La bande dessinée n'est pas encore la télévision, elle demeure l'oeuvre d'un homme ou d'une poignée, et n'est dictée que par leur vision. Si l'édition indépendante est appellation vide de sens, les auteurs, eux, le sont véritablement, dans les livres qu'ils proposent. Des oeuvres organiques et viscérales, fruit d'une pression poétique qui ne plie devant aucune volonté. (4)

Il n'y a plus d'alternative, il ne reste que l'affrontement.
Faites la guerre.
Faites de la bande dessinée.

(2) Léa Parker et la BD télé.
Histoire con, dessin nul, ça marche bien mais ça ne parle de rien. Ah si, ça permet de profiter de la plastique de Sonia Rolland. Pourtant, la Léa Parker en BD a eu droit à une minute de promo chez Laurent Ruquier, dans *On a tout essayé*. Précision pour les ours, Léa Parker est une série télé diffusée sur M6.
Photo : Sonia Roland.

(4) Œuvres organiques et viscérales
L'édition indépendante est clairement vide de sens. Les éditions Soleil sont indépendantes, Glénat l'est aussi, tout comme Delcourt.
Mais selon l'auteur ce n'est certainement pas chez les indépendants vides de sens que l'on trouvera des œuvres qui en ont, qui viennent des tripes. Un éditeur « indépendant » se jugerait-il désormais à ses prises de risques ?
Photo : Zombie by Romero

LES RÊVES DE MILTON

Tome 1
Maël - Féjard - Ricard
Éd. Dupuis
12,50€

1923. Caroline du Nord. Pas très loin de Fayetteville. Un meurtre. Un témoin. Innocent. Menacé. Meurtri. Marqué à vie. Et ensuite ? Peur. Rancoeur. Douleur. Mais que faire de la misère ? Comment la fuir ? Comment réussir ? La rébellion ? Illusoire. Estropié. À moins que... La force ? Lui ne l'a pas. Mais Milton... Oui, Milton, pauvre Milton, insoupçonnable Milton... Lui aussi rêve... Il est fort. Puissant.

Ah ! Que penser de ce héros, de ce gosse blessé par la vie, qui décide de tout foutre en l'air et d'utiliser cette violence dans laquelle il vit depuis si longtemps pour tenter d'y échapper ? Ses moyens sont injustes ? Peut-être. Mais a-t-il le choix ? N'a-t-il pas lui-même perdu cette innocence volée à son frère ?

Des livres qui, sans sentimentalisme, dépeignent la misère et la violence de si superbe façon, il y en a peu. Une écriture parcimonieuse, jouant autant sur le silence que sur le verbe, un dessin tout en fragilité, comme si rien ne pouvait durer, une couleur terne, à la mine triste et désemparée, tout concorde pour faire des rêves de Milton une terrible réalité. Même le sang qui jaillit, ultime solution à un problème qui n'en a pas, n'est-il pas finalement si fade, se fondant dans le paysage aux teintes sourdes et désolantes ? N'a-t-il pas lui-même perdu de son éclat ?

Un rêve peut-il réellement prendre forme ? Telle est la question. Et bien malin qui pourra y répondre.

Vacom

Quand la BD se métisse bien

Le Petit Monde de Morvan et Terada

Malgré quelques « a priori », Morvan et Terada sont parvenus à nous séduire avec le premier tome du *Petit Monde*, aux éditions Dargaud. Ici, l'alliance de la bande dessinée Franco-belge avec la manga prend tout son sens, et nous offre une BD métissée vraiment réussie.

Un livre métisse

Tout le monde s'amuse à donner son mot pour qualifier le croisement entre la bande dessinée franco-belge et asiatique. Chez W'Art, nous aimons bien employer « métisse ». Dargaud, l'éditeur, préfère « synthèse ». Jean David Morvan nous livre son sentiment sur la question : « Je crois qu'il y a toujours au moins un mot pour définir les choses, et celui-là est le bon pour ce que nous avons fait. C'est comme un enfant de couple mixte, pas tout à fait asiatique, pas tout à fait européen. On a plutôt essayé de mettre en avant les avantages des deux systèmes narratifs, plutôt que leurs inconvénients. »

Le Petit Monde
Jean David Morvan / Toru Terada
Éd Dargaud - Collection Cosmo
12,50 € / 90 pages

Toru Terada

Toru n'est pas un mangaka, *Le Petit Monde* est son premier album. Auparavant, il a assisté des mangakas dans la réalisation de leurs livres. C'est d'ailleurs grâce à l'absence d'habitude de travail que sa collaboration avec Jean David a été naturelle. « Toru a amplifié chaque scène graphiquement. C'est très fort comment on passe d'une ambiance à l'autre et que ça se ressent !» s'enthousiasme Jean David.
Toru a également mis en couleur tout l'album. Au feutre pantone s'il vous plaît ! Et Morvan d'ajouter « Un Japonais qui n'a pas trop de technologie, c'est rare ! »

© *Dargaud - Morvan - Terada*

Hommage à Peter Pan

Hommage ou adaptation, il est encore difficile d'affirmer dans quelle catégorie il convient de classer le scénario.
Morvan laisse planer le suspense mais nous en dit plus sur son choix : « Je n'écris mes histoires que pour un dessinateur. Avant, ce ne sont que des idées. Elles ne prennent corps que quand je sais quel traitement graphique va les embellir. Mais je ne sais pas pourquoi, il m'a semblé que ça collait bien à Toru, cette ambiance. »

La typo logo toute pourrie

S'il y a une faute de goût, c'est bien le choix du logo. Morvan dit franchement qu'il l'aime. Nous, on persiste à dire que c'est terriblement laid. Hey ! Personne n'est parfait !

Collection Cosmo

Cette collection a pour vocation de proposer un métissage des genres, comics, manga, franco-belge. Grâce à un petit format et un nombre de pages plus conséquent qu'à l'accoutumée, un support plus confortable est proposé aux auteurs. Une collection qui plaît à Morvan. Ce dernier estime d'ailleurs y retrouver la narration souple qu'il avait acquise dans la série *Nomad*, dispo chez Glénat.

JK

► Sujet BdGest avec Morvan dévoilant des planches du tome 2
► Découvrir de nombreuses planches sur le site de Dargaud

Quand la BD dénonce la TV-réalité

Idoles T1 / Cyclopes T1

Certes, ils ont tous les deux un mot au pluriel en guise de titre, mais *Idoles* et *Cyclopes* ont bien plus en commun. Ces deux albums mettent en évidence les dérives de la téléréalité via un Futur proche où les limites et la conscience sont devenues rares. Un sujet passionnant, mais attention à l'effet pétard mouillé !

Idoles

Star du petit écran, le super flic bourrin pulvérise aussi bien l'audience que les racailles des quartiers. Les fans adorent. Fans, fanatiques, idoles… tout colle.

Les auteurs

Emem dessine ici son premier album. Quant au scénariste Gabella, il est à peine connu pour avoir sorti le très sympathique *La Chute* chez Petit à Petit.

L'histoire

Le héros est un superflic dépressif, sorte de CRS ultime des temps modernes. Il est l'idole d'une population abêtie, évoluant dans une France populiste. Ailleurs, dans un labo, les expériences ratées de super héros à la française sont bien gardées, dissimulées. Que se soit le singe qui parle ou l'enfant à moitié invisible (on lui voit les organes !), ces « loupés » s'interrogent sur leur avenir et sur la société.

La réalisation

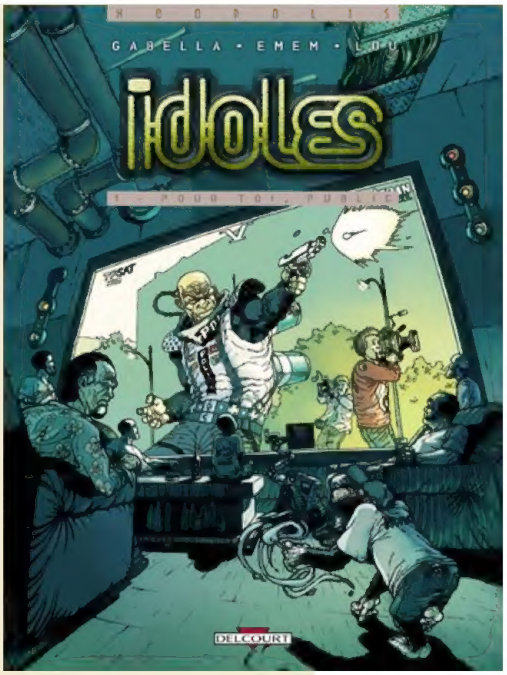
Les planches de Emem sont de toute beauté. Détaillées, nerveuses, expressives, c'est un chouette cocktail pour une chouette histoire.

La crédibilité

La France populiste, des spectateurs débiles scotchés à leur télé, le succès des téléréalités mettant en scène flics contre racailles… Voilà des ingrédients presque d'actualité. De ce côté-là, les auteurs ont assuré, c'est crédible et cela nous rappelle parfois le cycle de *L'Incal*, monument d'anticipation créé par Moebius et Jodorowsky. C'est dire !

Verdict !

Un album à lire absolument, pour tous les amateurs d'anticipation. Un des meilleurs albums de l'année chez Delcourt et sans doute le meilleur album en rapport avec les dérives de la téléréalité.



◄ **Idoles**
1– Pour toi public
Gabella - Emem
Éd. Delcourt 12.50€

Cyclopes

Cyclopes, c'est le surnom donné aux mercenaires. L'œil en question est l'objectif de la caméra sur le casque des soldats. C'est le lien entre l'action sur le terrain et le petit écran.

Les auteurs

Matz et Jacamon sont un des duos « choc » de la bande dessinée. Notoriété acquise grâce à leur excellente série *Le Tueur*. Autant dire que le capital sympathie est gonflé à bloc !

L'histoire

Une opération de maintien de la paix est confiée par contrat à une organisation privée. Cette dernière dote ses mercenaires d'équipement de très haute technologie. Pour rentrer dans ses frais, l'organisation vend les images en direct aux média, grâce aux caméras incluses dans le casque des soldats…

La réalisation

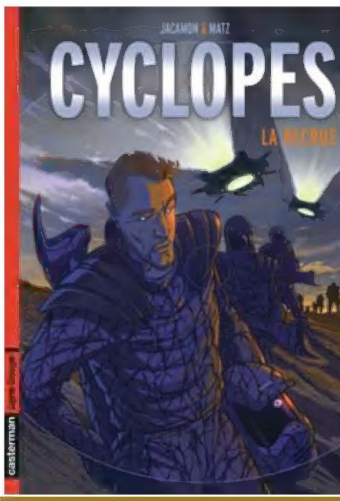
C'est très beau, mais on en attendait plus. La réalisation reste un cran en dessous des derniers albums du *Tueur*. Certains gros plans sont des agrandissements de dessins, et c'est plutôt laid.

La crédibilité

(attention, spoiler dans ce texte)
Là, c'est la déception. D'une part, l'action de mercenaires filmés en direct n'est vraiment pas crédible : on repassera pour le côté stratégique, vu que l'ennemi peut suivre la progression des troupes ricaines en direct à la télé… Et surtout, le héros accepte bêtement son nouveau titre de star du petit écran… Pour un mec hyper cultivé, on se demande bien où il a planqué sa conscience !
D'autre part, les « effets spéciaux » de l'album sont ratés : le logo ONU pixellise ou encore la feuille d'instruction des pilotes est en fait le copié/collé d'une dépêche AFP sur le bilan chômage de De Villepin…

Verdict !

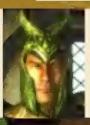
Nous sommes très déçus. On en attendait beaucoup plus de Matz et Jacamon. *Cyclopes* est un album moyen, pas très crédible, qui prend drôlement mal la vague « téléréalité », pourtant intéressante à traiter.



Cyclopes ►
1– La recrue
Jacamon - Matz
Éd. Casterman 9.50€

JK

► Interview Gabella (*Idoles*) sur Chrysopee
► Interview mielleuse de Matz (*Cyclopes*) sur ActuaBD



Inquiétude : Plus le temps passe, plus nous sommes partagés entre impatience et inquiétude à l'égard d'*Oblivion*, la suite de *Morrowind*. Nos amis de chez *Sanqua* signent dans leur numéro 9, un long article sur le sujet. Alors pétard mouillé ou bombe H ?

Inespéré : Les potes de Georges Lucas ont enfin donné leur feu vert pour que les développeurs de *Star Wars : Knights of the Old Republic 2* mettent à disposition les vidéos et la musique du jeu en haute définition. Une mise à jour indispensable. [+ d'info]

ArtBook : À paraître en novembre, une version collector du jeu de coopération en ligne *Guild Wars* proposera un art book des concept arts ayant servi à la conception graphique du jeu.

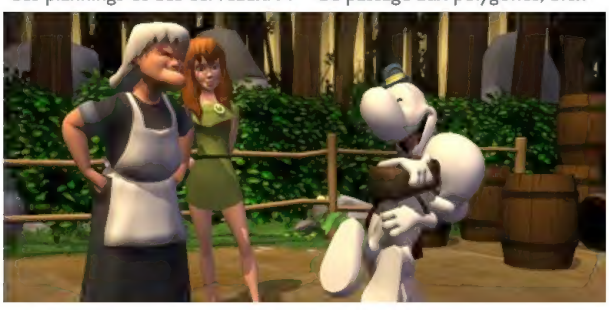
Bone, le jeu !

Le jeu vidéo du célèbre comic Bone

Bone est un des comics les plus connus outre-Atlantique. Un jeu vidéo qui lui est consacré vient tout juste de sortir. Il s'agit d'un jeu d'aventure « point & click » pour le plus grand bonheur des fans du genre. Que les puristes soient rassurés, le jeu est réalisé par *TelltaleGames*, société composée de maîtres du genre qui ont déjà fait leurs preuves sur des titres comme *Grim Fandango* ou *Monkey island*...

Attendue et originale, l'adaptation en jeu vidéo du célèbre comics Bone, de Jeff Smith, vient de sortir sur Internet uniquement. Le monde du jeu vidéo est en mauvaise santé sur le plan créatif, et des projets comme celui-ci ont le mérite de rafraîchir un médium de plus en plus embourbé dans des suites à succès sans fin. Présenté comme un jeu d'aventure, *Bone* était attendu avec une certaine curiosité. Il est vrai qu'à part un très médiocre « *Runaway* », pourtant adulé par les critiques, le jeu d'aventure ne s'est jamais aussi mal porté. Peu porteur aux États-Unis, ce type de jeu où la réflexion est essentielle (glissez ici une pique sarcastique) et l'humour souvent omniprésent a disparu des étals, des plannings et des cerveaux. À part la sérieuse série des *Myst* (qui vient de s'achever et dont le studio historique vient de mettre la clef sous la porte), nous n'avons pas grand-chose à nous mettre sous les crocs hormis les vieux jeux cultes en bouillie de pixel, facilement téléchargeables sur les sites d'abandonware.

La boîte de développement *Telltalegames*, composée d'anciens de *Lucasarts* a donc décidé de nous surprendre en proposant *Bone : Out from Boneville*, un jeu basé sur le premier chapitre du comics. Ils ont convaincu l'auteur, Jeff Smith, avec les restes encore fumants du jeu d'aventure 3D avorté *Sam & Max : Freelance police*. Avec la bénédiction de son créateur, Fone Bone a donc pris vie dans un nouveau corps tout en 3D. Ce passage aux polygones, bien qu'essentiellement cosmétique, permet des variations de gameplay en incluant des mini jeux et en apportant plus de profondeur aux scènes. C'est différent de *Grim Fandango* ou d'*Escape from monkey island* étant donné que le personnage n'est pas dirigé avec les flèches directionnelles du clavier mais bien avec la souris, dans la plus grande tradition des « point & click ». La caméra se déplace dans les scènes en fonction des déplacements du personnage : c'est très fluide et donc très plaisant.



Du côté de l'histoire, pas d'excentricité ; le jeu suit au plus près la bande dessinée.

De ce que l'on a pu voir, comme pour tout jeu d'aventure, *Bone : Out from Boneville* fait la part belle aux dialogues. À ce sujet, les voix (en anglais, sous-titrées anglais) sont très convaincantes, proche de ce que l'on pouvait imaginer à la lecture. Jeff Smith a lui-même avoué avoir été bluffé par le travail fourni par les doubleurs. Malgré toutes ces qualités, quelques déceptions sont à signaler. La difficulté tout d'abord, assez faible (on est loin des casses tête de *Grim Fandango*), et

la très courte durée de vie (trois heures environ). Forcément, on reste un peu sur notre faim, surtout quand on voit que mine de rien le chapitre complet est à payer 20 dollars sur Internet. Mais ce point est d'autre part intéressant. Ce concept de téléchargement d'épisodes (une nouveauté tous les 4 mois d'après les développeurs) pourra permettre à l'équipe d'ajuster certainement le gameplay et la difficulté en fonction des attentes du public du jeu, forcément restreint.

Quoi qu'il en soit, ce genre d'initiative est à encourager car le jeu d'aventure tend à disparaître, et les retranchements sous forme de téléchargement d'épisodes sur Internet semblent le confirmer.

Crazy Monkey

► Lien vers la démo jouable

► Site officiel de *Telltalegames*

► Site officiel de *Bones* - le jeu

Bone
Intégrale
Jeff Smith
Éd Cartoon Books
28 €

Ce délicieux comics nous raconte les trépidantes aventures de Fone Bone dans un monde de fantasy très sympa.
Bone, après s'être perdu en forêt, cherche à retrouver ses deux cousins et à rentrer chez lui. Il ne s'attend pas à rencontrer au cours de son périple un dragon, des rats garous, une grand mère surpuissante et bien d'autres personnages insolites…
C'est frais, c'est bien raconté et ça change de toutes ces BD pleines de bimbos aux atouts anti-noyade.
Disponible en France aux éditions Delcourt, la série est encombrante avec ses 11 tomes. Heureusement, l'intégrale est disponible depuis plus d'un an chez l'oncle Sam aux éditions Cartoon Books. Vendu aux alentours de 30 euros, le bouquin a l'apparence d'un gros pavé, semblable à l'intégrale du *Seigneur des Anneaux*. Ce ne sont pas moins de 1300 pages de BD que vous embarquez dans cette solution tout-en-un à prix sacrifié. Forcément, quand on a l'équivalent en onze tomes français pour 130 euros, l'intégrale américaine se pose en alternative idéale pour le prolo polyglotte.
Malgré la qualité générale du livre, signalons toutefois des pages un peu transparentes, conséquence directe du faible grammage du papier.
J'ajoute par pur souci déontologique les réserves de certaines personnes quant à la qualité du reliage. Personnellement, le problème ne s'est pas posé et la reliure me paraît tout à fait solide.
J'aurais très bien pu dire pour mettre le bazar que les réserves proviennent de personnes de chez Delcourt sans doute aigries de ne pas pouvoir s'aligner sur un prix pareil, mais non, je ne le ferai pas. On n'est pas des balances à W'Art. On n'oserait pas. Hin hin hin.

JK

Diaporama

▲ Introduction du jeu

▲ Le bureau des deux affreux

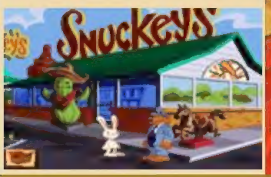
▲ Règlement de comptes dans le bureau d'à coté.

▲ La plus grande pelote de laine du monde !

▲ Max s'amuse à enfiler un chat. Quel sadique.

▲ Escapade dans un resto-route au cours de l'aventure.

▲ Partie de pêche.



Légendes de Pixel : Sam et Max

L'envie de parler un petit peu de *Sam & Max* nous est venue d'une bonne nouvelle. *Telltalegames*, tout en s'occupant de l'adaptation de *Bone* (voir page précédente), a mis la main sur la licence de *Sam & Max*. Mais la suite ne sera pas *Sam & Max 2 : Freelance Police* ; ce projet était en développement chez *LucasArts* et avait été abandonné par l'éditeur. Même si nous retrouverons des membres de la même équipe de développeurs, cette séquelle sera entièrement nouvelle. Un retour à la case départ donc, pour mettre une nouvelle fois en scène ces personnages déjantés créés dans les années 80 par les frères Purcell. A la base simples personnages de comic books amateurs, ils seront adaptés en jeu vidéo en l'an de grâce 1988, avec la bénédiction de *LucasArts*.

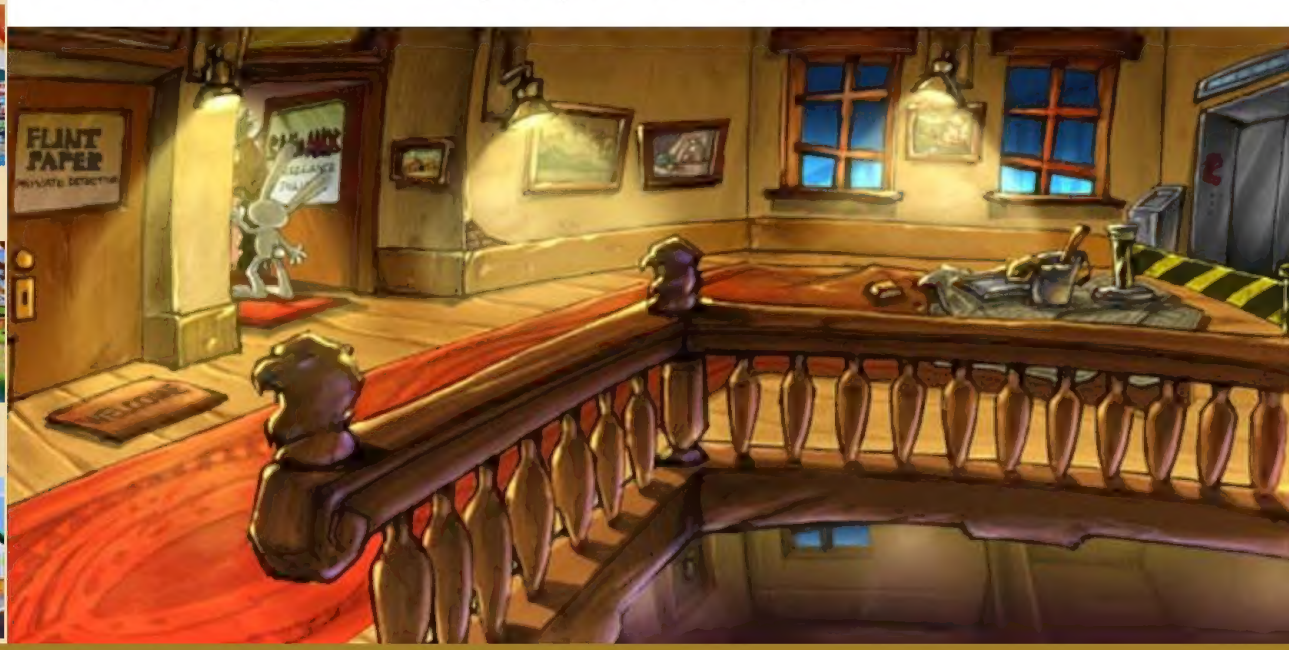
Les deux complices

Sam et Max sont sans nul doute les personnages les plus drôles et vicelards du jeu d'aventure. Sam le chien, vil calculateur sous ses airs de bon justicier et Max le lapin, vicieux et sadique. Tous les deux vont, dans leur première aventure, partir à la recherche d'un bigfoot, disparu de son cirque pour de sombres raisons. Si au final l'histoire nous importe peu, toute la puissance du jeu réside dans la saveur des dialogues et la complicité entre les deux héros. Une connexion jubilatoire est ainsi établie tout au long de *Sam & Max : Hit the Road*.

Le système Scumm évolue

C'est aussi pour la première fois dans un jeu d'aventure sur PC que l'interface et le système de jeu « Scumm », rendu célèbre par *Maniac Mansion* et *Monkey Island*, est amélioré. Fini le menu textuel cliquable pour créer des interactions. Avec *Sam & Max : Hit the Road*, il suffit de cliquer droit avec la souris pour changer le curseur en pictogrammes « parler », « voir », « prendre », etc. Une révolution dans le jeu d'aventure à l'époque !
En attendant la suite des aventures de ces deux dégénérés, tâchez donc de récupérer une version du premier jeu : une référence qui vaut tout l'or du monde !

Crazy Monkey



► Site complet sur Sam & Max *(dont sont issus les visuels de cette page)*

► Site officiel de *Telltalegames*

En cour' COLDFEAR

Artistes > Aleksi Briclot - Benjamin Carré

Quoi de mieux pour commencer que de vous anéantir la rétine avec de l'artwork de combat, du dessin de destruction massive, concocté par les terrifiants Aneyeoni et Ornicar ? Tombez les masques mais gardez vos yeux quelques instants, histoire de découvrir notre interview.

Si, en quelques mots, vous deviez résumer votre rôle dans la conception d'un jeu vidéo comme Cold Fear, que diriez-vous ?

Aleksi : Pour résumer, je dirais que notre rôle (lead artist) est de définir au premier stade le look du jeu et son approche visuelle. Puis, dans un second temps, fournir de la « nourriture », de la référence aux infographistes 3D pour construire tous les éléments virtuels du jeu : personnages, créatures, décors…

On voit que cela fait 10 mois que vous travaillez sur ce jeu… Mais, en plus de cela, vous avez tous les deux une bande dessinée à paraître, vous êtes également illustrateurs pour des romans, des jeux de rôles… et vous répondez même à une interview pour un webzine de fous… Comment faites-vous pour gérer tout ça ?

Aleksi : Le jeu est en développement depuis plus de dix mois ! Pour ma part, je partage et j'essaie d'alterner au mieux mes activités entre le jeu vidéo, l'illustration et la bande dessinée pour ne pas m'ennuyer, découvrir de nouvelles choses, toujours me renouveler… Chaque discipline est pour moi complémentaire, bien différente pour la finalité, même s'il s'agit toujours de visuels, et surtout passionnante. J'aborde des choses en bande dessinée qui viennent enrichir ma façon d'aborder le jeu, pour la dimension narrative (qui peut toucher au storyboard, aux cinématiques, à la scénographie, au gameplay…) et vice-versa ; mon travail de fond en design jeu vidéo vient enrichir mon vocabulaire de formes dans mes illustrations, par exemple pour créer des designs marquants et pas lambda… et ainsi de suite.
Au quotidien, c'est parfois très dur à gérer. Il faut apprendre à être sélectif et à dire non à certains projets. On en parle souvent avec Benjamin.

B² : Je n'arrive pas à gérer du tout. Avoir l'esprit libre, passer un week-end sans me dire que j'ai un truc à finir, ça fait des années que ça ne m'est pas arrivé. Pour un indépendant, c'est difficile d'être sélectif. Quand on te propose un boulot, tu l'acceptes : normal, on ne sait pas de quoi est fait l'avenir et faut assurer pour boucler la fin de mois. Mais lorsque juste derrière arrive une autre proposition pour un projet vraiment passionnant, c'est là que les

BENJAMIN CARRE (B²)

Lead Artist sur Cold Fear, Benjamin Carré est de ceux qui s'affichent dans de nombreux domaines avec une égale aisance. On peut régulièrement voir ses illustrations sur de nombreux livres de poche de la collection Folio SF. Benjamin travaille aussi sur *Smoke City*, une bande dessinée scénarisée par Mathieu Mariolle à paraître aux éditions Delcourt.

ALEKSI BRICLOT (Aneyeoni)

Tout comme Benjamin, Aleksi est un fou de travail vu qu'il se bat sur de nombreux fronts en plus de son travail dans le jeu vidéo : jeux de rôles, couvertures de livres, illustrateur de magazines et auteur de bande dessinee dont le remarqué *Spawn Simonie*.
Merlin, un artbook réalisé avec Istin et Rossbach est à paraître en mai 2006 aux éditions Soleil. Il signe d'autre part chez le même éditeur, la couverture et une histoire courte des *Chevaliers de la table ronde*. Le deuxième tome est sur le grill.

ennuis commencent, tu ne peux pas refuser ce deuxième projet, ni te désengager du premier déjà accepté : c'est le début de l'engrenage. En plus, quand on a la chance de faire un métier-passion, on y met ses tripes, et quand un éditeur te confie une illustration, on se sent très flatté que cette personne ait pris le temps de se pencher sur ton travail et ait décidé de te faire confiance. Ce sentiment de flatterie est abominable : comment dire non ??!!!

Comment vient l'inspiration dans un projet de si longue haleine et d'une telle envergure ?

Aleksi : C'est un travail de conception assez intellectuel, je dirais. Beaucoup de brainstorms intenses sur ce que l'on a à produire. Avec Benjamin, beaucoup d'idées intéressantes arrivaient à la machine à café, pour le « discucafé », petit break indispensable et extrêmement riche.
Le travail se fait de paire avec le reste de l'équipe : game designer, réalisateur, graphistes… Notre travail rebondit sur leurs requêtes et idées, sur les contraintes et le contexte choisi du jeu. C'est une sorte de synergie. Dans le détail, on nous donne des bases, des pistes de travail et à nous de les mettre en image.
Pour ce qui est plus précisément de l'inspiration, elle vient d'un peu partout : ciné, jeux vidéo, illustrations, magazines, photo, culture générale… Plus on avance dans le projet et plus on se l'approprie ; il ne reste alors plus qu'à creuser et creuser encore pour obtenir les meilleurs résultats. Le gros du travail est très réfléchi : par exemple, pour « designer » des monstres, il ne suffit pas d'ajouter des cornes à un humanoïde, des grosses dents. Il faut que la créature fasse sens, corresponde au scénario tout en étant originale. Parfois, ses fonctions et capacités vont influer sur son apparence. Parfois, c'est l'inverse et toute piste visuelle est jugée suffisamment intéressante pour inspirer tout un développement comportemental cohérent derrière.

Dans de pareils projets, vous travaillez en équipe. Comment se déroule votre colla-

▲ *(en haut)* Par Benjamin Carré ▲ Par Aleksi Briclot

boration ? Chacun a-t-il un rôle particulier ?

Aleksi : Pas réellement, je pense. Nous étions deux lead artists sur le projet avec d'autres artistes supplémentaires venus renforcer l'équipe. Le rôle de Benjamin était de coordonner tout ça, moi de faire le fou du roi.

Plus sérieusement, sans doute à cause de nombreuses similitudes, le développement, qui tourne autour d'énormément d'échanges et de discussions, s'est réalisé sans heurts et plutôt dans une ambiance d'émulation totale. Le reste de l'équipe et l'ambiance dans le studio Darkworks y ont également beaucoup concouru.

B² : Hum… non, on n'a pas de places prédéterminées ; la plupart du temps, quand les commandes de design arrivent, l'équipe design se réunit, et on se partage les tâches en fonction des affinités de chacun : du style « Non, moi, cette arme, je ne la sens pas trop ; par contre, je prendrais bien ce perso, ça fait longtemps que j'en ai pas fait. En échange, je te laisse choisir le décor que tu préfères, etc. » Il arrive que certaines commandes nous arrivent avec une préférence : genre le chef de projet nous confie une image avec un « on verrait bien Aleksi pour ce monstre-là ». Enfin, il nous est arrivé (surtout entre Aleksi et moi) de faire des images à deux. C'est une expérience extrêmement enrichissante tant pour les artistes que pour l'illustration.

L'équipe de design, en plus d'Aleksi et moi, était composée de Bengal, Nicolas (Sparth) Bouvier, M4de, Johan Camou et Jérôme Reneaume.

Il doit parfois y avoir des désaccords sur telle ou telle composition, je présume. Comment cela se passe t-il dans ces cas-là ?

Aleksi : C'est inhérent au travail de développement sur ce type de projet. Il faut parfois ranger l'ego, se battre, essayer de convaincre si l'on estime avoir réellement une idée marquante, mais les contraintes techniques, certains choix éditoriaux et marketing sont des données incontournables qui peuvent influer sur nos premiers choix.

Rapport à ta première question, j'ajouterais quant à ce sujet parfois douloureux que je trouve mon parfait équilibre en travaillant sur des projets plus person-

▲ *(en haut)* Par Benjamin Carré ▲ Par Aleksi Briclot

nels, où je suis seul à intervenir, en BD et en illustration. En gros, si je sature dans un domaine, il me suffit de me concentrer sur un autre pour me ressourcer.

B² : Effectivement, une fois qu'on a bien saisi qu'il faut réfléchir pour le bien du projet, et non pour faire passer à tout prix ses propres designs, je dirais que les désaccords sont la base même de la construction et de l'enrichissement du projet.

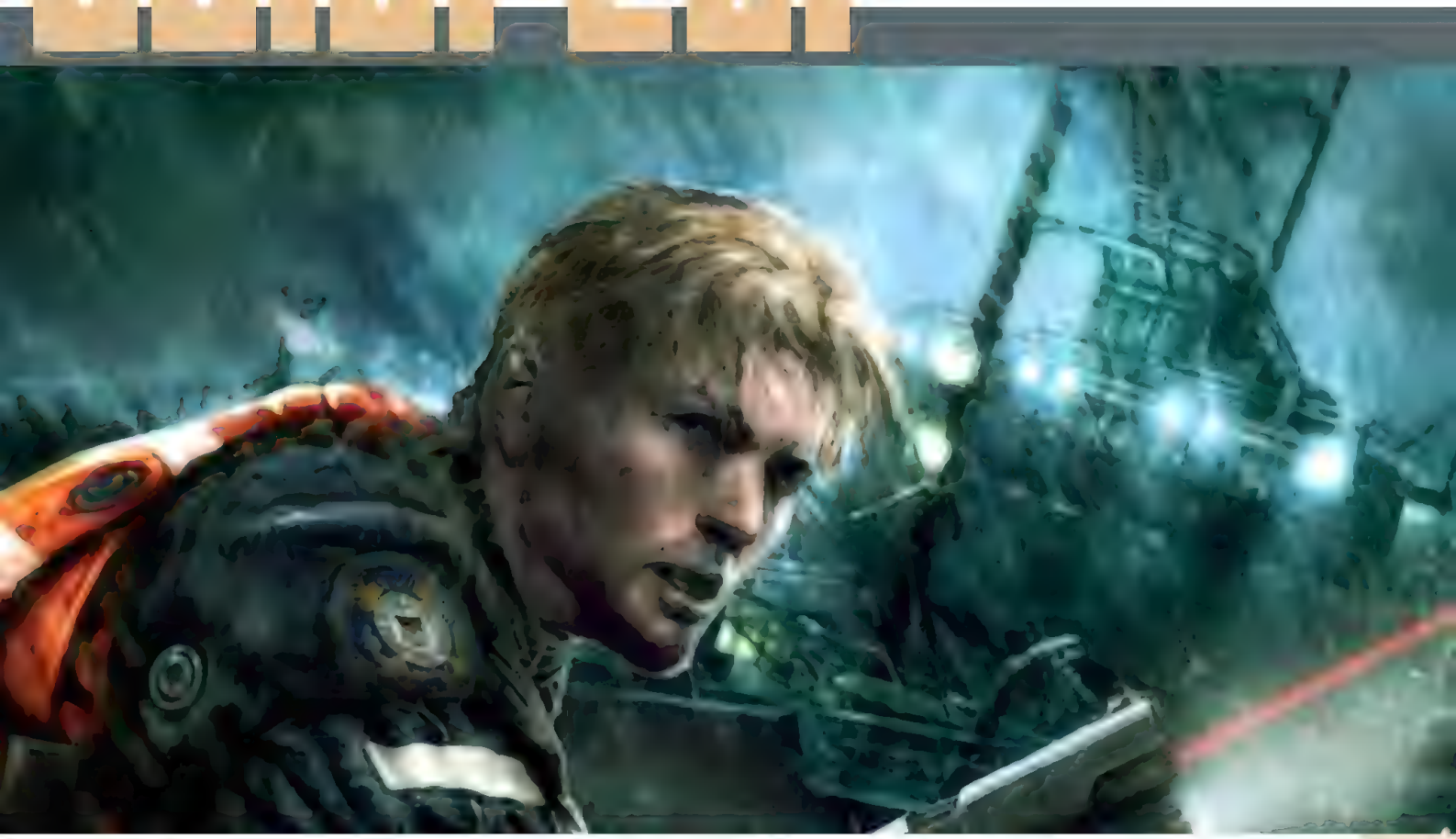
Vous avez baigné pendant près d'un an dans cet univers « survival horror » bien claustro (un cargo) et oppressant (bourré de morts-vivants). Ce n'est pas étouffant au bout d'un moment ?
Aleksi : Personnellement, j'affectionne beaucoup les univers sombres et torturés. Entre COLD FEAR et mes travaux sur Spawn (le comic-book) voire de nombreux autres projets, c'est quelque chose qui me plait. Bien sûr, pas uniquement ça et j'envisage très sérieusement un jour de plancher sur un livre pour enfants très coloré par exemple. Sacré challenge, mais j'essaie assez souvent d'aborder de nouvelles thématiques et nouveaux genres…

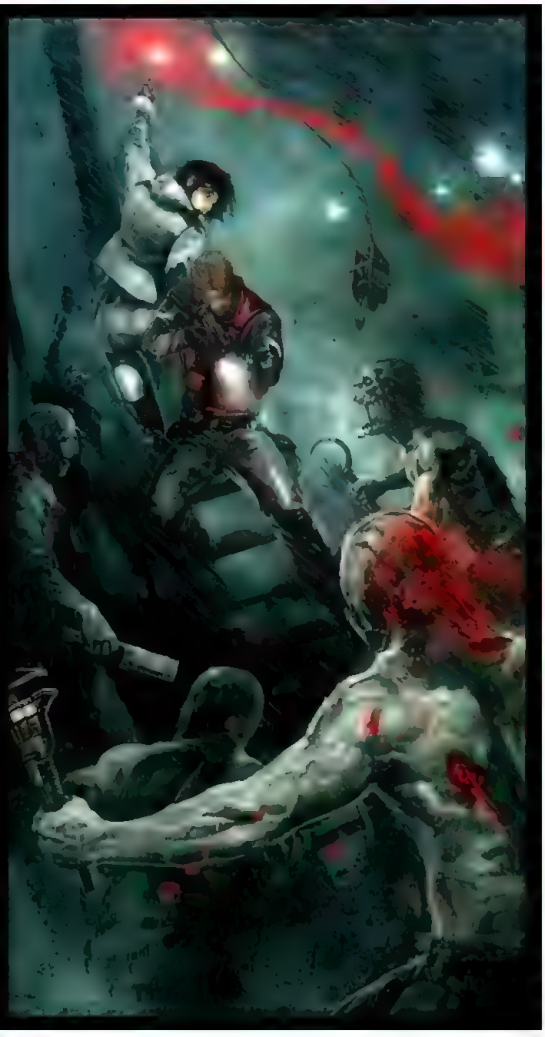
B² : Non, nous n'avons absolument pas baigné dedans, nous l'avons créé. Personnellement, je suis parfaitement conscient de la chance, du privilège qu'on a de participer à une telle production. Que beaucoup de fans de jeux seraient prêts à payer cher pour être à notre place. Non, personnellement, je me sens nettement moins étouffé que si je travaillais depuis des années dans une quelconque administration, à trier des dossiers dont je me fiche du contenu, en me rappelant qu'au départ c'était juste un boulot d'appoint !

Quelles sont les étapes dans l'élaboration d'un monstre ou d'un décor du jeu ?
Aleksi : Discussion, mise à plat de ses caractéristiques : comportement, facultés puis premier défrichage visuel. On le fait en pensant également aux autres monstres, travailler la cohérence, l'air de famille, l'origine commune sur COLD FEAR (des humains entièrement mutés). Ensuite discussion à nouveau, on fournit une vision « artistique » du bestiau ainsi qu'un model sheet, document très technique avec vue de face et de côté, pour faciliter au maximum le travail de modélisation qui suit.

▲▲ Par Aleksi Briclot

ColdFear





Après une première validation, on réalise un brouillon 3D de la créature et de ses animations. Et ensuite, après le texturage de la créature (mapping), on procède aux dernières retouches.

Quant aux outils, qu'utilisez-vous ?

Aleksi : Notre cerveau et uniquement Photoshop. Plus un seul crayon ni outil de dessin traditionnel.

Où se situe la différence entre un artwork destiné à étayer la charte graphique du jeu et un artwork promotionnel ?

Aleksi : Dans la finition, en particulier. Les artworks de production doivent parfois être produits à un rythme soutenu. Il s'agit de communiquer au mieux des idées visuelles et nourrir les infographistes. La finalité reste avant tout le résultat dans le jeu, à l'écran. Pour des visuels de promotion, il s'agit de travaux d'illustration : il faut optimiser et miser sur la qualité.

Pour ColdFear, l'ambiance est plutôt similaire et fidèlement retranscrite compte tenu des limitations techniques imposées par le multi-support. Selon vous, à quel niveau un jeu doit-il coller à ses artworks, à sa charte artistique ?

Aleksi : C'est un tout, et comme je le disais, la finalité reste le jeu, pas les artworks en eux-mêmes. Les artistes 3D, animateurs et programmeurs ajoutent leur part à un édifice commun. Les artworks et la charte graphique ne sont que le terreau visuel sur lequel on construit le reste. Ca reste une phase extrêmement importante à mon sens mais, au final, il s'agit plus d'indiquer une direction la plus pertinente possible, la plus marquante, que de fournir des plans techniques et froids. Le terme direction artistique définit ça très bien, je pense. L'impact d'un jeu vidéo, à l'heure actuelle, est indissociable de sa richesse et de son originalité graphique. Pas seulement ça, bien sûr, mais à l'instar de la couverture d'un livre, c'est l'habillage que l'on découvre en premier et qui convainc de s'immerger dans la suite.

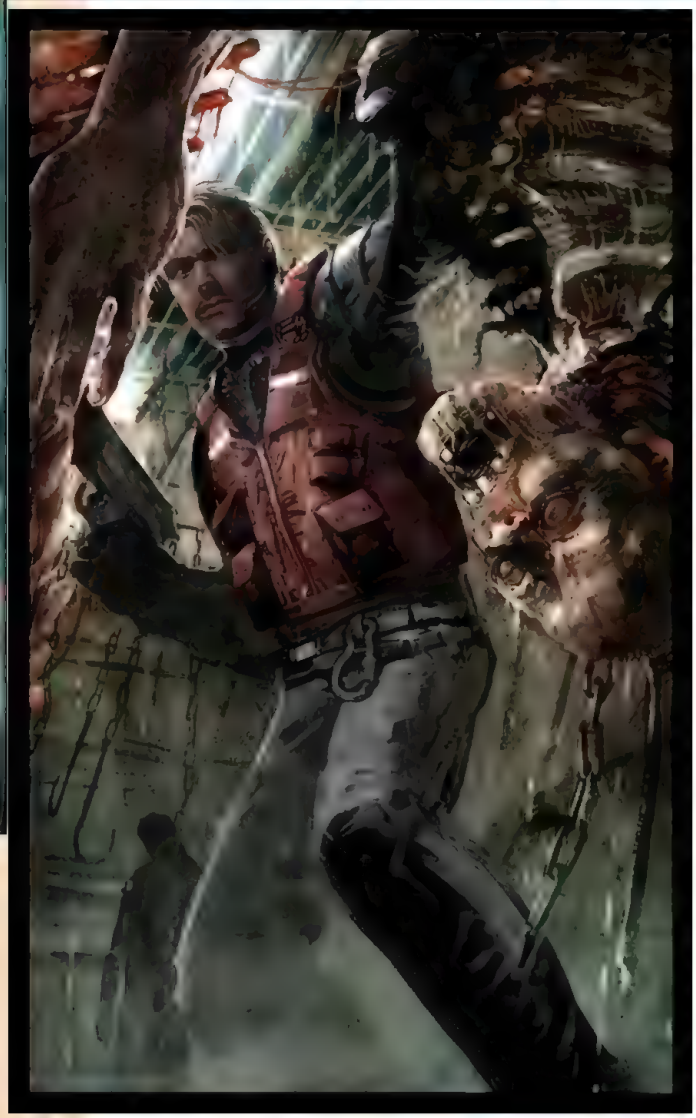
Nous nous posons souvent une question : n'est-il pas frustrant de ne pas pouvoir montrer son travail compte tenu des enjeux commerciaux, du jeu des exclusivités et autres clauses de non divulgation ?

Aleksi : Clairement si !
D'où encore une fois l'histoire pour moi de me réaliser également à travers la bande dessinée et l'illustration.
Sur Cold Fear, on ne peut encore montrer qu'une très petite partie de nos travaux, qui rempliraient aisément un beau livre « art of » mais une partie de nos visuels à été utilisée à grande échelle : entre la jaquette finale du jeu, le site internet dédié, les pubs, les t-shirts et la communication presse dans plus de quarante revues internationales…
On aura peut-être le plaisir de tout dévoiler dans un livre « art of » à la sortie de Cold Fear 2 !

B² : Pas mieux. Cette réponse est en concordance avec la seconde question. La BD et surtout les illustrations me servent à trouver mon équilibre face à cette frustration. Ces petits contrats annexes et vite montrables me permettent d'être entier sur la prod du jeu sans être rongé par le fait de ne

▲ Par Benjamin Carré et Aleksi Briclot

▲ *(en haut)* Par Aleksi Briclot



pas pouvoir montrer au monde mon travail. Mais la frustration est bien réelle.

Pour finir, qu'est-ce qui vous a le plus éclaté dans l'aventure Cold Fear ?

Aleksi : Un peu tout : plaisir au quotidien de travailler chez Darkworks, avec Benjamin et l'équipe, plaisir intellectuel de pousser les concepts, de réaliser des images pointues, une ambiance de fous furieux, comme on dit dans le jargon, plaisir de voir le projet aller jusqu'au bout, avec succès… J'ai la sensation d'avoir travaillé sur un très gros projet, dans un univers que j'affectionne, et de l'avoir fait avec une passion de môme.

B² : La plupart des illustrateurs bossent seuls face à leur planche à dessins, ils adoptent vite un tempérament d'ours solitaire qui ne sort de sa tanière que deux fois l'an. Ben faut voir ce que ça fait quand ces ours se réunissent pour bosser ensemble, en partageant la même passion. C'est un vrai plaisir ! Au niveau hygiène de travail, il n'y a rien de mieux que de bosser en atelier, il s'y crée une telle émulation, c'est vraiment très fort. En plus, je suis client de jeux vidéo, j'en consomme beaucoup. Dans mon cas, pas difficile d'imaginer ce qu'on ressent quand on débarque pour bosser dans une boîte où tout le monde ne parle que de dessins et de jeux !!!!

Propos recueillis par JK

Les illustrations des pages 10 à 15 sont © Darkworks / Ubisoft

Sélection de liens

- ▶ Site officiel de ColdFear
- ▶ Site de Darkworks (.Dév)
- ▶ Site d'Ubi Soft (.Éd)

- ▶ Site d'Aleksi Briclot
- ▶ Site de Benjamin Carré

COLD FEAR
Xbox - PS2 - (bientôt PC)
Ubisoft - 55 euros
Vu que je n'ai pas eu l'occasion de jouer au jeu, je ne peux que difficilement vous raconter ce qui s'y passe. Alors on va prouver que les attachés de presse font un boulot utile, grâce à ce prodigieux copié/collé :
« Vous êtes Tom Hansen, un garde-côte chevronné qui a vu la mer engloutir son lot de victimes. Pourtant, lorsque vous arraisonnez un navire apparemment abandonné au cours d'une terrible tempête arctique, rien ne semble vous préparer aux horreurs rôdant sous le pont ensanglanté du bateau. Echappez-vous de ce cauchemar terrifiant tout droit sorti d'un film d'horreur face à des adversaires implacables à l'intelligence redoutable, le pont du navire tanguant constamment sous vos pieds. Luttez contre la mort en utilisant l'arsenal d'armes dévastatrices mis à votre disposition ou en utilisant l'environnement hostile du navire pour attirer vos ennemis dans des pièges mortels. »

Hellboy, en figurine !

Hellboy : Les Figurines issues du comic original

Revélées lors du Comic Con de San Diego, grand messe du comics et du produit dérivé aux États-Unis, ces nouvelles Figurines Font déjà la joie de tous les Fans. Nous avions déjà pu découvrir une gamme de produits issus de l'adaptation cinématographique. Si les Figurines étaient parFaitement réalisées, le Film était sur le plan artistique assez médiocre. Injustice réparée grâce à Mezco Toys.

Hellboy en figurines, ce n'est pas nouveau, du moins pas complètement. On doit malheureusement compter la horde de figurines luxueuses sorties au moment de la sortie en salle de l'adaptation cinématographique du chef d'œuvre de Mike Mignola. Après tant d'années, les fans étaient bien déçus de se voir proposer uniquement du merchandising très grand public issu d'un film qui n'avait plus grand-chose à voir avec notre Hellboy des origines. Heureusement pour nous, les petits gars de Mezco Toys sont là. Bien qu'ils soient à l'origine des figurines du film, ils s'illustrent de nouveau avec la licence Hellboy du comics. Cette fois, la réussite est totale !

Hellboy est disponible en France aux éditions Delcourt. Il met en scène un diable apparu sur Terre suite à une incantation opérée par un sorcier nazi. Manque de bol pour le Merlin fasciste, les Américains vont récupérer la créature diabolique.
Hellboy est élevé par un professeur, au pays de l'oncle Sam, et va très vite rejoindre la section spéciale de recherche et de défense contre le paranormal (B.P.R.D). C'est donc de là, avec d'autres personnages stupéfiants dont Lise Sherman, qui commande au feu – un comble pour une femme triste au regard de glace – ou encore Abe Sapiens, une sorte d'humanoïde amphibie, qu'Hellboy lutte contre des nazis aux tendances largement ésotériques.
Cette série est un pur régal, et les scénarii qui pourraient paraître insipides aux yeux des béotiens sont pourtant bien écrits, composés par des dialogues jouissifs et une mise en scène efficace. Mike Mignola, en plus de savoir bien mener son histoire, est un maître du dessin au style jamais égalé. Ce cocktail nous donne alors une BD ésotérique, très stylée, où l'ambiance dégagée demeure unique.
Quant à Mezco, ils se sont fidèlement basés sur les personnages de papier pour fournir leur gamme de figurines. En juillet, deux séries ont été dévoilées à la convention américaine de San Diego.

La première série propose Hellboy bien sûr, mais aussi Lobster Johnson dit le Homard, le singe mécanique accompagné de la tête de Von Klempt sous globe et enfin Liz Sherman à environ 15€ pièce !

Professeur Bouillon

► Site officiel de Mezco Toys

Les Chroniques de Narnia : Sous le patronage de Disney, l'adaptation de l'œuvre culte de C.S. Lewis débarque au cinéma fin décembre. Les produits dérivés se dévoilent, et on regrettera leur aspect kitsch. Prions pour que le film ne le soit pas..

Sin City : Bien que le film (que nous avons adoré !) soit sorti depuis un moment, les figurines tirées de celui-ci sont arrivées il y a peu chez les vendeurs spécialisés français. Les modèles sont très inégaux, mais il révèlent un charme certain, tout en noir et blanc !

King Kong : Suite à l'annonce de Peter Jackson du remaniement du design de Kong, la véracité de tous les prototypes présentés au Comicon de San Diego est compromise Une affaire à suivre de prêt pour les fans du gros singe.

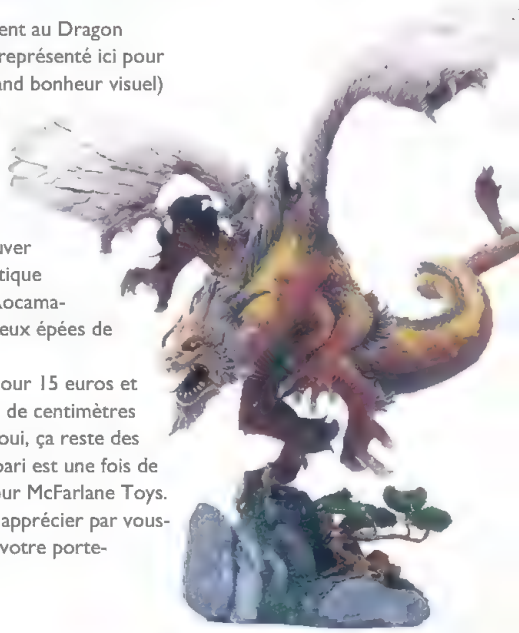
Star Wars Clone War

Pour être tout à fait honnêtes, nous sommes obligés de reconnaître que la qualité des figurines de *Star Wars : Épisode III* est quelque peu moyenne… D'ailleurs, nous n'en voyons pas trop l'intérêt cosmétique.
Heureusement, la série *Clone Wars Animated* permet de faire le plein de jouets ! La raison est simple : les figurines sont splendides. La patte de Genndy Tartakovsky aide, c'est sûr. Le créateur des *Supermanas* et de *Samurai Jack* a été embauché par George Lucas pour s'occuper de la direction artistique du dessin animé. Ce dernier est composé de mini chapitres de 3 minutes qui, mis bout à bout, en font un véritable film d'animation. La seconde saison sera d'ailleurs disponible en DVD pour Noël.
Pour en revenir aux figurines, leurs qualités sont multiples. Le design est bien entendu le point fort, mais c'est aussi leur aspect mat qui nous a séduits (à l'opposé de la gamme Épisode III). Ici, les jouets sont très peu articulés, pas de morceaux de tissus en guise de vêtements, ni de mise en couleur grossière. La fabrication est robuste, les personnages prennent la pose et sont même vendus avec un socle noir gaufré du nom de la saga. Pour résumer, c'est de loin la meilleure gamme d'action figurines de la prélogie *Star Wars*.
Encore faut-il trouver un lieu de vente les proposant, ce qui est assez coton maintenant que le buzz *Episode III* s'est dissipé. Une seule solution, rapide et efficace : Internet !
Compte tenu de la qualité et de la finition des produits, les prix sont extrêmement attractifs. Une affaire à saisir, autant pour les fans de *Star Wars* que pour les fans de figurines design du plus bel effet.

JK

McFarlane Dragons série 1 et 2

Chaque fois que je tombe sur le visuel de n'importe quel jouet estampillé McFarlane, je me dis que les produits bon marché mais néanmoins de qualité existent bel et bien. Avouez que vous aussi vous avez bavé devant ces jouets. Peut-être en avez-vous vus sur Internet, accompagnés de filtres et de décors (les photos pour promouvoir les figurines, comme ci-dessus).
Et là, c'est le drame. Vous vous dites que c'est encore des goodies pour bourgeois capitaliste et que chez Attakus, c'est encore moins cher.
Faux ! En effet, la plupart des productions de l'oncle Todd sont proposées à des prix ultra-compétitifs (autour de 15 euros la figurine). Il faut dire que depuis 1994, la boîte a su s'imposer comme l'un des acteurs majeurs en matière de jouets. Il faut dire aussi qu'un fan-club de 100 000 membres, ça en jette pas mal, surtout quand on se met à imaginer le nombre d'acheteurs total.
En plus de cela, McFarlane peut se vanter d'avoir décroché une licence exclusive pour les 4 grands sports nord-américains (foot, basket, hockey et baseball). Un bon paquet de thune, voilà le fruit d'un travail minutieux et de qualité. Pour en revenir rapidement au sujet initial, la boîte du créateur de Spawn vient tout juste de sortir une série de six dragons. Soyons honnêtes, certains sont moins classes que d'autres. Je pense particulièrement au Dragon Sorcier (non représenté ici pour votre plus grand bonheur visuel) au look ultra-kitsch (le genre de figurine que l'on peut aisément trouver dans une boutique souvenir de Rocamadour, entre deux épées de Roland…).
En tout cas, pour 15 euros et une quinzaine de centimètres de haut (ben oui, ça reste des figurines), le pari est une fois de plus réussi pour McFarlane Toys. Je vous laisse apprécier par vous-même et par votre porte-monnaie.



McFarlane Toys : Corpse Bride

Tandis que le film vient tout juste de débarquer dans les salles obscures, Mc Farlane Toys propose une série de figurines toujours plus parfaites. Devenus spécialistes des produits bon marché de très haute qualité, la firme met en vente pour une quinzaine d'euros pièce, les principaux personnages du nouveau film d'animation de Tim Burton.
On retrouve donc Victor, la mariée ou encore les deux généraux, plus criants de vérité les uns que les autres.
Accompagnés qu'ils sont d'une pléthore d'accessoire, il est extrêmement difficile de ne pas succomber à leur charme. Les visuels ci-contre sont bel et bien les figurines et non les poupées ayant servi à la réalisation. Eh oui, ça calme.
Signalons également l'édition de deux packs « monde des vivants » et « monde des morts » qui proposent en exclusivité des personnages propres aux deux univers du film.

▲Josée

Aude Picault : Exposition wartmag.com

▲Anne dessine ▼Metier - libraire

Un peu d'humour, un peu de Finesse (ou pas)... Aude Picault, dessinatrice d'une étonnante simplicité, s'expose ce mois-ci dans notre galerie. La suite, sur notre site, est à découvrir dans la plus Folle urgence !

Pour mieux se connaître

W'Art : Quel est ton cursus artistique (Musique, théâtre, dessin…) ?
Ma mère étant peintre, elle m'a toujours encouragée dans le dessin. J'ai choisi option arts plastiques à partir de la seconde et j'ai pris quelques cours de dessin au Louvre pendant un an. Puis deux ans de prépa d'arts plastiques pour intégrer les Arts Déco de Paris.

W'Art : Dessinais-tu déjà des petits mickeys sur tes cahiers ?
J'ai toujours dessiné des mickey, je me faisais parfois virer de cours parce que je dessinais.

W'Art : Quelles sont tes influences artistiques ?
Je lisais beaucoup, j'ai été très marquée par les livres pour enfants que j'avais entre les mains. La plupart étaient d'illustrateurs inconnus des années 40-50 (j'avais surtout les livres pour enfants de mes parents) puis Quentin Blake, puis Sempé, que mon père adorait. Ensuite je me suis intéressée à la peinture. Les flamands, les Italiens de la renaissance, la peinture chinoise et japonaise, et des tas de choses encore… puis la BD.

W'Art : Es-tu grande lectrice de bande dessinée ? Si oui, de quel style particulièrement ?
Je lis régulièrement ce qui sort et je me plonge dans presque tous les styles. J'aime beaucoup ça. Je lis jusqu'à voir flou. Mais j'ai peu de connaissances comparées à un vrai passionné !

W'Art : Que penses-tu de la BD actuelle ou du marché de la bande dessinée en général, de nos jours ?
Je ne suis pas du tout spécialiste et suis d'assez loin l'actualité BD. Je me réjouis de son explosion actuelle et aussi de l'ouverture aux récits intimes, du succès des « petites maisons ».

W'Art : Es-tu une gameuze (fille qui joue aux jeux vidéo) ?
Alors, petite je jouais énormément sur Nintendo. Je me suis arrêtée à la Super… ça date un peu ! Et puis plus tard PC pour Lara Croft, Age of Empires, Half-Life, etc… je n'ai plus l'occasion de jouer, mais ça m'amuse toujours.

W'Art : Es-tu une geek (fille passionnée d'informatique, d'internet…) ?
Oui, enfin raisonnablement. J'étais en section multimédia aux Arts Déco, j'ai passé beaucoup de temps devant un écran. Toujours avec plaisir, ça m'intéresse beaucoup.

W'Art : Quels sont tes loisirs ?
Hum… Dormir, lire, sortir en fanfare (dans laquelle je joue du trombone).

Bibliographie

- *Le croqueur de doudous.*
Éd. Kaléidoscope
(textes + illustrations)
À paraître

- *Les Boulotines*
Éd. du Baron Perché
(illustrations)
À paraître

- *Moi-je*
Éd. Warum
(bande dessinée)

- *Josée*
(auto-édition d'une exposition sur la fanfare à la galerie des beaux-arts de Paris)

- *Illustrations dans divers magazines*

Questionnaire de Proust

(morceaux choisis)

Ma vertu préférée

Le regard qui comprend les autres.

Le principal trait de mon caractère

L'observation ? Non, heu, la curiosité ? Non, la spontanéité ? Ha, je ne sais pas !!!!

Mon principal défaut

L'impatience.

Ce que j'apprécie le plus chez mes amis

La fidèle compréhension.

Mon rêve de bonheur

Pouvoir être heureuse, quoiqu'il arrive.

Où aimerais-je vivre ?

Là où je serais heureuse.

La fleur que j'aime

Fraisia, pivoine, renoncule ?

L'oiseau que je préfère

Un qui chante bien.

Mes auteurs favoris en prose

Heu… Victor Hugo, Oscar Wilde, Christian Bobin, Pennac, Montaigne, Cioran, Perec, ou alors Tolstoï, ça dépend des jours et du livre que j'ai entre les mains !

Mes poètes préférés

Je n'arrive pas à lire la poésie…

Mes compositeurs préférés

Beethoven et ses copains les classiques, Albert Mangelsdorf et ses copains du jazz, Gainsbourg et ses copains à lui, tout ça et plein d'autres…

Mes peintres préférés

En ce moment, Turner.

Ma nourriture et boisson Préférée

N'importe quel plat accompagné de n'importe quel grand vin dans un merveilleux restaurant.

Ce que je déteste par-dessus tout

Le fait de se voiler la face, peut-être.

Ma devise

Heu… s'étonner de tout, mais ne pas se laisser surprendre ? Enfin, un truc du genre…

Les illustrations sont © Aude Picault

▲Metier : fleuriste ▼Lavomatic

► Lien vers l'Exposition
► Site d'Aude Picault

Actu comics en PDF !

Webzine - Darkzine

Le numéro 0 du Darkzine a déboulé sur la toile voilà plus d'un an. En juillet dernier, le numéro 1 était enfin livré. Plus riche, plus classe, il est le fruit de la collaboration acharnée de fans de comics. Malgré un rythme de parution très lent, ce webzine regorge d'articles surprenants et intéressants. À saisir, pour les fans de comics avant tout.

L'équipe rédactrice du Darkzine est également celle qui est aux commandes du site The Darks. Celui-ci est consacré aux comics et propose de nombreuses chroniques.

L'équipe a eu envie, avec le dessinateur Ben Basso, de lancer un projet dans un format différent du traditionnel site web d'information. C'est à partir de ces méditations que le Darkzine 0, un webzine format PDF, fut lancé.

Un an plus tard, ils ont décidé de rectifier les erreurs du numéro 0 avec un véritable numéro 1. La mission était de proposer une maquette moins hétérogène, une

orthographe moins approximative et des news plus fraîches. Alors, pari réussi ?

Les rédacteurs, avec à leur tête TontonSeb, sont de véritables passionnés de bande dessinée américaine. Malgré tout, ils nous proposent dans ce numéro 1, deux interviews d'auteurs « franco belge », Chris Malgrain et Jean-Yves Mitton. Cette partie est sympa à découvrir, mais il ne s'agit pas du plus excitant. Justement, un poil plus loin, nous avons droit à un bon gros dossier d'actualité sur l'évolution du marché comics français. On en sait plus sur l'acquisition de droits par des éditeurs franco belges comme Delcourt, Soleil ou Bamboo. C'est vraiment intéressant avec notamment une interview de Mr Manesse de Panini Comics qui possédait les droits Marvel (Spiderman, X-Men....) et qui a su obtenir une partie des droits du catalogue DC Comics (tous les superhéros en fait, comme Superman, Batman...). On continue avec un second dossier important et rudement intéressant : le cas des traducteurs de comics avec une interview croisée de 4 traducteurs. C'est marrant et on apprend tout un tas d'infos sympas. Et enfin, troisième sujet de fond, un dossier sur les crossovers, traité sous l'angle de la baisse de qualité de ces derniers. Trois dossiers traités en profondeur : on en redemande !

Ailleurs dans le webzine, on trouve les classiques chroniques, mais en version développée et enrichie par les dernières parutions comics en France, ainsi que des avis sur les DVD ou encore un sujet sur James Cameron. Pour finir, l'équipe nous propose une nouvelle.

Finalement, le Darkzine est un bon gros webzine qui puise toute sa force dans son traitement des sujets liés à la bande dessinée américaine.

Des dossiers traités avec profondeur et passion. Deux ingrédients qui rendent la lecture plus que plaisante !

Nono

► Télécharger le numéro 1
► Site TheDarks

Les Fan art et les Blogs BD

Phénomène Fan Art (2)

Ci contre, une Patate d'Everland, reprenant les Mallows de Laurent Percelay.

En bas, Roxanne, un personnage créé par Boulet, reprise ici par Stanislas Gros.

Le mois dernier, nous avons vu que le phénomène Fan art touchait la bande dessinée Franco belge, et plus massivement sa branche métissée avec le manga. Nouvelle dimension, l'explosion de la blogosphère provoque chez les artistes en herbe des envies d'hommage. W'Art jette un regard sur cet autre phénomène Fan art.

En effet, sur ces terrains de jeu du web, tout est permis. La pudeur est mise au placard. On peut tout montrer. Quelle que soit la maîtrise technique des uns et des autres, tout le monde se retrouve sur un pied d'égalité face au lecteur. Les pros de la palette graphique ne seront pas forcément les plus lus, ce qui lève toutes les inhibitions.
La génération blog baignant dans la cyberculture sans frontière où le partage est proclamé valeur fondatrice et fondamentale n'avait qu'un léger pas à faire pour s'approprier la notion de fan art.

Le blog étant souvent considéré comme un terrain d'expérimentation, cela facilite d'autant le processus. En effet, quoi de mieux que le fan art pour continuer les expériences, s'attaquer à un autre style, tenter le métissage tout en rendant hommage à un dessinateur, ami ou inconnu, mais toujours apprécié.
Dès lors, les hommages qui se faisaient jusqu'ici en privé s'affichent désormais au grand jour. Bien sûr, les amateurs de manga ont contribué à l'expansion de la pratique mais pour certains, l'habitude était déjà là. Frédéric Peynet, dessinateur de Toran et du Feul, en parle comme de délires entre potes, faits plus pour rigoler que comme de réels fan arts ; ou bien alors de cadeaux à l'occasion d'événements particuliers comme des anniversaires, mais toujours dans un cadre très privé.

Et le fan art, petit mot doux dessiné plus expressif et personnel que n'importe quel mail exprimant le fameux "j'aime beaucoup de ce que vous faites" a pu faire sa place rapidement. Actuellement, la plupart des blogs disposent d'une section "cadeaux" que tous, stars ou inconnus, professionnels du crayon ou débutants, peuvent alimenter pour s'afficher côte à côte, dans leurs hommages respectifs au blog consulté.

Certains blogs affichent même des sections dédiées impressionnantes, en particulier quand le propriétaire des lieux possède des "tics graphiques" comme des personnages récurrents, des amis imaginaires ou un concept particulier. Ainsi, un blog comme celui de Frantico affiche près d'une centaine d'hommages de tous les horizons. La Georgette de Gally s'est vu déclinée sous plus de 80 formes. Gally nous dit d'ailleurs qu'elle a été la première surprise par le nombre d'envois, tous spontanés. Elle pratique également le fan art mais pas autant que ce qu'elle a reçu (elle avoue en avoir fait une petite dizaine). D'ailleurs, beaucoup proviennent d'inconnus n'ayant pas forcément un blog.

Quelques téméraires vont même jusqu'à faire des fan arts multiples en reprenant plusieurs hommages simultanés dans de petites BD (voir le compte-rendu du festiblog de Ryoga). En parlant du festiblog d'ailleurs, la principale activité des auteurs quand ils se sont retrouvés entre eux a été de se faire des dessins. Certains vont même jusqu'à alimenter le phénomène en organisant des concours sur un thème particulier et dont les gagnants remportent généralement… un dessin de l'organisateur. La boucle est bouclée.
.

Cubik

- ▶ Site du Festiblog
- ▶ Blog de Gally
- ▶ Blog de Boulet
- ▶ Blog de Stanislas Gros
- ▶ Blog d'Everland

Vision

Run, Run, Run... Par Sixio

W'art est un webzine gratuit au format pdf à parution mensuelle, ou presque.
info@wartmag.com

Rédacteur en chef : **JK**
Rédac chef adjoint : **Jicé**
Secrétaire de rédaction : **Alexander Adam Falka**
Traducteur : **Vacom**

Equipe de rédaction : **Arnold De La Tour, Bill Razor, Crazy Monkey, Cubik, Nono, et Vacom.**

Conception graphique et mise en page : **JK**
Logo et couverture : **Lys**
Webmaster : **MicFrip**
Merci à Guewan

▲ Cette illustration de Sixio nous a séduit par les nuages de poussière, par l'architecture aérienne et improbable, et par cette fillette, mystérieuse et inattendue. Retrouvez de nombreuses illustrations de l'auteur sur son site.

Prochain numéro :
-Métal Hurlant-

© W'art 2005